

KARTA MODUŁU KSZTAŁCENIA											
Informacje ogólne											
1 Nazwa modułu kształcenia Gry rekreacyjne											
2 Nazwa jednostki prowadzącej moduł Wydział Nauk o Zdrowiu i Nauk Społecznych Katedra Kultury Fizycznej i Fizjoterapii Zakład Turystyki i Rekreacji											
3 Kod modułu <i>(wypełnia koordynator ECTS)</i>		4 Grupa treści kształcenia treści kształcenia ogólnego				5 Typ modułu obowiązkowy					
6 Poziom studiów studia I stopnia		7 Liczba punktów ECTS 2		8 Poziom przedmiotu podstawowy							
9 Rok studiów, semestr II rok, semestr 4		10 Liczba godzin w semestrze					11 Liczba godzin w tygodniu				
		Wyk.	Ćw.	Lab.	Sem.	Proj.	Wyk.	Ćw.	Lab.	Sem.	Proj.
studia stacjonarne		30					2				
12 Język wykładowy: polski											
13 Wykładowca Dominik Dąbrowski – dr; e-mail:dque@o2.pl Michał Bergier – mgr; e-mail:michalbergier@gmail.com Stanisław Borowicz – mgr; e-mail:s.borowicz@pswbp.pl											
Informacje szczegółowe											
14 Wymagania wstępne											
1. Brak											
15 Cele przedmiotu											
C1		Zdobycie podstawowego zasobu wiedzy pedagogicznej i metodycznej z zakresu prowadzenia zabaw i gier rekreacyjnych.									
C2		Zdobycie umiejętności komunikacji z grupą, oraz dobrania i modyfikacji zabawy i gier rekreacyjnych w zależności od warunków klimatycznych, terenowych, celów, wieku i możliwości grupy.									
C3		Przygotowanie do samodzielnego zdobywania i doskonalenia wiedzy z zakresu gier i zabaw rekreacyjnych oraz wykazania się kreatywną postawą w trakcie przygotowań do prowadzenia własnych zajęć.									
16 Efekty kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych											
										odniesienie do celów przedmiotu	
M1A_W04	Zna podstawowe pojęcia i mechanizmy psychospołeczne związane ze zdrowiem i jego ochroną w zakresie niezbędnym dla dziedziny nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku									C1	

M1A_W06	Zna zasady promocji zdrowia i zdrowego trybu życia	C1
M1A_U03	Potrafi komunikować się z jednostką, oraz grupą społeczną w zakresie związanym ze studiowanym kierunkiem studiów	C2, C3
M1A_U10	Potrafi planować, projektować i realizować działania z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów, z uwzględnieniem obowiązujących norm, oraz dostępnych warunków	C2, C3
M1A_K04	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role	C2,C3

17 TREŚCI PROGRAMOWE

	forma zajęć - ćwiczenia	liczba godzin S	odniesienie do efektów kształcenia
1	Zajęcia organizacyjne, zapoznanie z programem nauczania, zapoznanie z tematyką ćwiczeń, podstawowymi pojęciami, warunkami zaliczenia, podanie obowiązującego piśmiennictwa, zasady bezpieczeństwa na zajęciach ruchowych.	2	M1A_W04
2	Teoria z zakresu gier i zabaw ruchowych - podział zabaw i gier ruchowych, wartości zabaw i gier ruchowych, metodyka nauczania zabaw i gier ruchowych; - zapoznanie studentów z pisemnym przygotowaniem (konspekt) do zajęć z zabaw i gier rekreacyjnych.	4	M1A_W04, M1A_W06, M1A_U03, M1A_U10, M1A_K04
3	Gry i zabawy integracyjne (integracja grupy, rozwój grupy, budowanie poczucia indywidualnych wartości, przyswajanie określonych umiejętności i wiadomości).	4	M1A_W04, M1A_W06, M1A_U03, M1A_U10, M1A_K04
4	Gry i zabawy orientacyjno-porządkowe, gry i zabawy ze śpiewem (organizacja zajęć, podział grupy, odpowiedni dobór piosenek, współdziałanie, współzawodnictwo, bezpieczeństwo ćwiczących).	4	M1A_W04, M1A_W06, M1A_U03, M1A_U10, M1A_K04
5	Gry i zabawy z nietypowymi przyborami, bieżne, wyścigi na wesoło (organizacja zajęć, dobór przyborów, podział grupy, współdziałanie, współzawodnictwo, bezpieczeństwo ćwiczących).	4	M1A_W04, M1A_W06, M1A_U03, M1A_U10, M1A_K04
6	Gry drużynowe z wykorzystaniem siatki (indiaka, ringo, kocykówka, poduszkówka, szuflówka, zip itp. przepisy w/w gier, liczba uczestników, boisko-wymiary, przybory, ustawienie, czas trwania gry, przebieg gry).	4	M1A_W04, M1A_W06, M1A_U03, M1A_U10, M1A_K04
7	Gry drużynowe i sportowe bez siatki – zbijak, dwa ognie, unihokey, kwadrant, palant itp.(organizacja zajęć, podział grupy, współdziałanie, współzawodnictwo, bezpieczeństwo ćwiczących).	4	M1A_W04, M1A_W06, M1A_U03, M1A_U10, M1A_K04
8	Festyn rekreacyjny.	2	M1A_W04, M1A_W06, M1A_U03, M1A_U10, M1A_K04

9	Test zaliczeniowy sprawdzający wiedzę z przedmiotu.	2	M1A_W04, M1A_W06
suma godzin		30	
18 Narzędzia/metody/formy dydaktyczne			
1.	Prezentacje multimedialne		
2.	Studiowanie literatury przedmiotu		
3.	Przybory do gier i zabaw ruchowych (indiaka, palant, czasza, szczudła, pedalo, ringo itd.)		
19 Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)			
F1.	Obecność na zajęciach		
F2.	Ćwiczenia praktyczne. Konspekty, ocenianie ciągle		
F3.	Aktywny i świadomy udział w zajęciach		
P1.	Zaliczenie pisemne		
20 Obciążenie pracą studenta			
forma aktywności		średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności S	
Godziny kontaktowe z nauczycielem:		35	
• Ćwiczenia		30	
• Konsultacje		5	
Czas pracy własnej studenta:		15	
• Przygotowanie się do zajęć		10	
• Czytanie wskazanej literatury		5	
SUMA		50	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW		2 (1ECTS=25h)	
ECTS DLA PRZEDMIOTU			
21 Literatura podstawowa i uzupełniająca			
Literatura podstawowa:			
1.	Bondarowicz M. (1995) Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku (wiosna, lato, jesień, zima)		
2.	Trześniowski R. (1995): Zabawy i gry i ruchowe. Warszawa: WSiP.		
3.	Toczek - Werner S. (1995) Rekreacyjne gry ruchowe. Wrocław: Wydawnictwo AWF.		
Literatura uzupełniająca:			
1.	Bondarowicz M., Staniszewski T. (2003): Wielka księga zabaw i gier ruchowych. Wrocław: BK Warszawa: Bellona.		
2.	Bondarowicz M. (1983): Zabawy i gry ruchowe. Podstawy metodyczne. Warszawa: AWF.		
3.	Bator A., Buła A., Stanek L. (2002): Popularne gry rekreacyjne. Kraków: AWF.		
22 Formy oceny - szczegóły			
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się zaliczeniem z oceną.			
Procentowy podział ocenianych efektów w kategoriach wiedza, umiejętności, kompetencje:			
W - 30%, U - 60%, K – 10%			
Zaliczenie pisemne:			
- czas trwania 40 minut			
- 5 pytań problemowych/opisowych			
Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest uzyskanie 60% maksymalnej liczby punktów.			
Punktacja – każde pytanie oceniane jest w skali od 0 do 1 pkt. Maksymalnie uzyskać można 5 pkt., minimalnie 3 pkt.			
• 0 – 2,9 pkt. - niedostateczny (2,0) • 3,0 – 3,4 dostateczny (3,0) • 3,4 – 3,9 dostateczny plus (3,5) • 4,0 – 4,4 dobry (4,0) • 4,5 – 4,9 dobry plus (4,5) • 5,0 - bardzo dobry (5,0)			
Warunkiem zaliczenia ćwiczeń jest uzyskanie pozytywnej oceny z przeprowadzonych zajęć, uzyskanie pozytywnej oceny z przygotowanego konspektu oraz uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium (forma pisemna - 5 pytań otwartych – opisowych. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z kolokwium jest uzyskanie 60% pozytywnych odpowiedzi.			

Ocenę końcową z ćwiczeń stanowi średnia arytmetyczna wszystkich uzyskanych ocen oraz obserwacja zaangażowania i pracy studenta w ciągu całego semestru.

23 Inne przydatne informacje o przedmiocie

- | |
|---|
| 1. Zajęcia odbywają się w PSW im. Papieża Jana Pawła II w Białej Podlaskiej |
| 2. Zajęcia odbywają się zgodnie z aktualnym planem zajęć |
| 3. Konsultacje odbywają się zgodnie z obowiązującym terminarzem |

Tabela podsumowująca.

Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu („kierunkowych”)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposób oceny
M1A_W04	K_W02, K_W07	C1	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	1, 2, 3	F2, F3, P1
M1A_W06	K_W07	C1	2 - 9	2, 3	F1, F2, F3, P1
M1A_U03	K_U01, K_U02, K_U04, K_U07	C2, C3	2 -8	2, 3	F1, F2, F3, P1
M1A_U10	K_U16	C2, C3	2 - 8	2, 3	F1, F2, F3
M1A_K04	K_K01	C2, C3	2 - 8	2, 3	F2, F3